スーパーファミコン®
SHVC-AKMJ-JPN

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

旧約・女神転生

めがみてんせいI・II



とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

ATLUS

〈ごあいさつ〉

このたびは、アトラスのスーパーファミコン専用ソフト「旧約・女神転生」をお買い上げいただき誠にありがとうございました。ご使用前にこの「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。
なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。
また、ごく稀に強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。
こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談してください。
また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、及び強いショックを避けてください。
  また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

『旧約・女神転生』制作にあたって

『旧約・女神転生』は87年・90年に株式会社ナムコより発売された、ファミリーコンピュータ用ソフト『デジタル・デビルストーリー女神転生』・『デジタル・デビルストーリー女神転生Ⅱ』をもとに、株式会社アトラスがスーパーファミコン用にアレンジを施して制作したリメイク作品です。第一作が発売されてからすでに7年以上経過しておりますので、『真・女神転生』シリーズのファンの皆様の中にも、初代の女神転生をご存知ない方も多く、またプレイした方にも、もう一度『メガテン』のルーツを思い出し、楽しんでいただければと思います。
スーパーファミコンへの移植にあたっては、システム、ストーリー共に改変を加えて、よりプレイしやすい作品となるように心がけました。
『旧約・女神転生』制作については、株式会社ナムコをはじめ関係各位のご協力に対し、深く感謝の意を表します。

もくじ

女神転生Ⅰ・STORY

東京に住む、高校生の中島朱実。
天才プログラマーである彼は、悪魔召喚プログラムを作りあげることに成功した。
しかしその実験により、魔王ロキやセトが実体化してしまう。実体を得た彼らは、召喚者である中島にも襲いかかった。
その危機から彼を救った、転校生の白鷺弓子。
不思議な力を持つ彼女は日本神話の神、イザナミの転生した姿であった。
そして中島はその夫、イザナギの転生だったのだ。
中島と弓子の協力により悪魔は敗れ、平和が戻ったかのようにみえた。
だが、それで終わりではなかった。
もとは美しい天使でありながら地獄に堕とされた悪魔、大魔王ルシファーが人間界の征服をたくらんでいたのだ。

飛鳥に忽然とあらわれた大魔宮……
それはイザナミの墓とされる白鷺塚の真上にあった。
イザナミは、その強大な力を恐れるルシファーによって、彼女の眠っていた玄室ごと魔宮内に閉じ込められてしまったのだ。
イザナミを救うため、またルシファーによって甦ったロキとセト、そしてルシファー自身を倒すために中島と弓子は大魔宮へと足を踏み入れる。
果たして彼らは、再び地上へと戻ってこられるのだろうか……？

女神転生II・STORY

2036年……東京。
2人の少年たちがRPGに熱中している。
誰によって作られたのか、なぜか引き込まれるそのゲームの名は「デビルバスター」。
しかしクリア直前の少年の目の前で、突然モニターがまばゆい光を放ち始めた……

20世紀末の最終戦争。
それは、東京から平和と繁栄を奪ってしまった。
一発の新型爆弾の投下により、地下シェルターにのがれた一握りの人々を除いて東京はほぼ全滅の状態になってしまう。しかしそれは、爆弾による直接の被害のためだけではなかった。爆弾が生みだしたと思われる次元の裂け目から、悪魔たちが這いだしてきたのだ。
悪魔は1980年代に一度、東京および飛鳥で確認されたことがあった。しかしそれは短期間であって、その後確認されなくなったのだった。

悪魔に対する恐怖感から、地上は大混乱に陥った。
が、そんな混乱とは無縁の世界もあった。

京浜第三シェルター。
地下150メートルに造られたこのシェルターの中では、食糧が少なくなり始めたとはいえ、選ばれた少数の人々が安全に暮らしていた。
そう、「デビルバスター」の封印が解かれた、その日の午後までは……

女神転生Ⅱキャラクター紹介



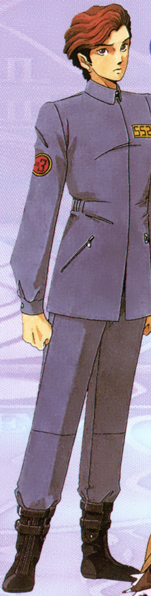
✡中島 朱実（主人公）

高校生であり、天才プログラマー。
日本神話の神、「イザナギ神」の転生でもある。

✡白鷺 弓子（ヒロイン）

不思議な力を持つ少女。
日本神話の神、「イザナミ神」の転生。

女神転生IIキャラクター紹介



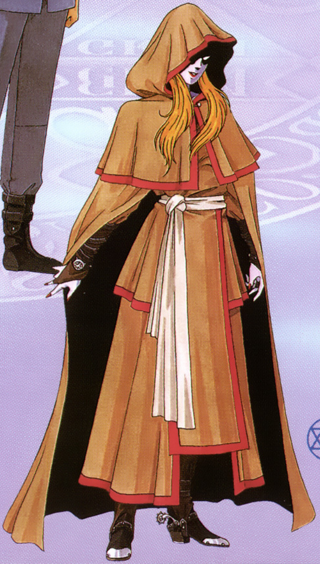
主人公

シェルターで生まれ育った、
コンピュータ好きの少年。



親友

主人公の幼なじみ。
ヒロコというガールフレンドがいる。



魔女

東京タワーにいる少女。
敵か味方かは不明である。

コントローラの操作方法

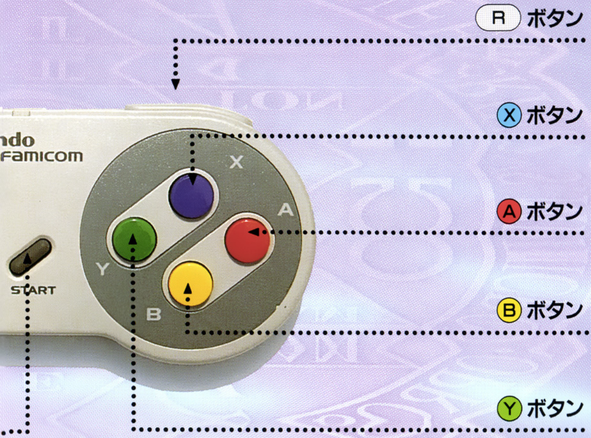


十字ボタン……… [2D画面]それぞれの方向に進みます。
[3D画面]上に押すと前に進みます。右と左はそれぞれの方向へ、下は後に向きを変えます。

Ⓐ ボタン ……… 通常コマンドの呼びだし、およびコマンドの決定。

Ⓑ ボタン ……… コマンドのキャンセル。

Ⓧ ボタン ……… 使用しません。



Y ボタン……… 使用しません。
L ボタン……… 3D画面でのオートマッピングの表示。
R ボタン……… デビルアナライズ画面の呼びだし。
スタート ボタン … ゲームのスタート。
セレクト ボタン … タイトル画面での「女神転生 I」か「女神転生 II」の選択時。「START」か「CONTINUE」の選択時。

ゲームの始め方・終わり方

始め方

1.スーパーファミコン本体にカセットをしっかりと差し込み電源をONにしてください。右のようなタイトル画面になります。



2.次に「女神転生 I」か「女神転生 II」のどちらか、プレイしたい方を選び十字ボタン左右(またはセレクトボタン)でカーソルを合わせ、Aボタンを押して決定してください。



3.それぞれのタイトル画面で[START][CONTINUE]のいずれかを十字ボタン左右(またはセレクトボタン)でカーソルを合わせ、Aボタンで決定してください。



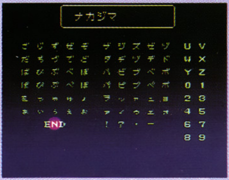
START

ゲームを最初からプレイするときに選びます。

CONTINUE

ゲーム中に記録しておくと、その時点から再開できます。最高4個のファイルに記録できますので、どのファイルを再開するかを十字ボタン上下で選び、Aボタンで決定してください。

4. STARTを選んだ場合、次に名前の入力画面へ移ります。主人公やその仲間の名前をつけてください。十字ボタンで入力したい文字にカーソルを合わせ、Aボタンで入力してください。終わったら、[END]を選んでください。入力できる文字数は、1人につき最高8文字までです。ただし、女神転生 I に限っては、何も入力せずに[END]を選ぶと主人公は「ナカジマ」、パートナーは「ユミコ」になります。



5. 次に、主人公たちの能力値を設定します。5つの項目について、15ポイントを自由に振り分けてください。十字ボタン上下で項目を選び、十字ボタン右（またはAボタン）でポイントのアップ、十字ボタン左（またはBボタン）で入力ポイントのキャンセルを行なってください。



能力値の振り分けが終了したら、いよいよゲーム開始です！

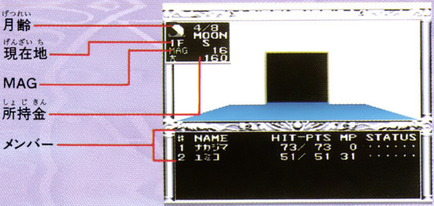
終わり方

ゲームをやめる時は、必ずセーブを行なってください。『女神転生 I 』では、各エリアに存在する長老に会ってセーブしてください。『女神転生 II 』では、さまざまな場所に点在するターミナルに行ってセーブします。

基本画面の説明

ダンジョン(3D)画面

建物内や地下では、下のような3Dタイプの画面になります。



月齢：月の満ち欠けの状態。歩くたびに変化します。敵との交渉やお店などに不思議な影響を与えます。

現在地：自分が今いる場所(階層)と向いている方向です。

所持金：現在持っているお金の額です。ただし、単位は魔貨(ћ)です。

MAG：現在のマグネタイトの量です。

メンバー：現在パーティを組んでいるメンバーの名前、HP/最大HP、MP/最大MP、ステイタス(状態)が表示されます。

マグネタイトとは

悪魔が人間界にいるために必要なエネルギーのことです。仲魔を連れて歩くと少しずつ減ってゆき、0になってしまうと今度は仲魔のHPが減り始めてしまいます。マグネタイトは、主に戦闘で敵を倒すことにより入手できます。

フィールド(2D)画面

地上(屋外)では、2Dタイプのフィールド画面になります。
Aボタンを押すと、コマンドウインドウ画面に切り変わります。
Bボタンを押すと元のフィールド画面に戻ります。



フィールド画面

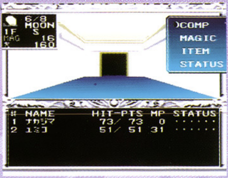
A ボタン

B ボタン



コマンドウインドウ画面

通常コマンドについて



移動中(2D・3D共)にAボタンを押すと、コマンドウインドウ画面が開きます。実行したいコマンドを十字ボタン上下で選び、Aボタンを押して決定してください。

COMP

ハンドヘルドコンピュータを使用するコマンドです。主人公だけが使えます。コンピュータには、様々な機能がありますので、その中から使用したい機能を選んでください。

①ナカマをよぶ……コンピュータ内にストックされている仲魔を召喚します。その際に、仲魔のランクに応じた魔貨が必要になります。パーティに空きがない場合は呼び出せません。

②ナカマをもどす…現在パーティに入っている仲魔を、コンピュータ内にストックします。再び召喚する時には、また魔貨が必要になります。

③ナカマをはずす…必要でなくなった仲魔を完全にストック内からはずしてしまいます。はずした仲魔は、戻ってきません。もう一度、仲魔にしなおすか、合体で作りなおすしかありませんので、注意が必要です。

④いちがえ…………パーティ内での並ぶ位置を換えます。換えたい者からAボタンと十字ボタンで決定します。

⑤オートマッピング…建物や地下などで、足を踏み入れた場所までを表示したり、現在位置を表示します。

⑥コンフィグ…………メッセージの表示速度等を変更できます。

⑦デビルアナライズ…戦ったことのある悪魔のデータを記録し、分析します。移動中、戦闘中を問わず使用可能です。IIでは、あるイベントの後で使用できるようになります。

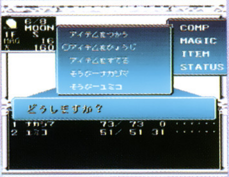
MAGIC



主人公以外の人間キャラクターと仲魔が魔法を使用するコマンドです。(仲魔の中には魔法が使えないものもいます)なお、戦闘用魔法は、戦闘時以外には表示されません。

魔法の種類については、34～37ページを参照してください。

ITEM



人間キャラクターのみが使えるコマンドです。

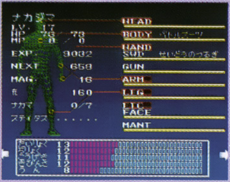
①つかう………現在持っているアイテムの中から好きなものを選んで使用します。だれに対して使用するかも同時に選択してください。

②ひょうじ………持っているアイテムをすべて表示します。

③すてる………必要のなくなったアイテムをすてます。しかし、重要なアイテムをすてることはできません。

④そうび………武器や防具は、ただ持っているだけでは使用できません。このコマンドで武器や防具を装備してください。だれが装備するのかを選んだ後、どの武具を装備するのかを選んでください。しかし、性別によっては、装備できない武具もありますので注意が必要です。
また、装備した武具をはずす時も、このコマンドを使用します。

STATUS



ステイタス画面を表示します。
ステイタス画面は、現在のキャラクターの状態が分かるようになっています。

①LV……………………現在のレベルです。経験値が一定量以上たまるとアップしてゆきます。

②HP/最大HP…HPとは生命力です。ダメージを受けると減ってゆき、0になるとそのキャラクターは死んでしまいます。減ったHPは回復の泉などで回復できます。レベルがアップすると最大HPもアップします。

③MP/最大MP…MPとは魔法を唱える力です。魔法を唱えるたびに減ってゆきます。これも回復の泉で回復できます。HPと同様に、レベルがアップすると最大MPもアップします。

④EXP…………現在までの経験値です。戦闘で敵を倒すと得られ、一定量以上たまると、レベルアップします。

⑤NEXT…………次のレベルアップまでに必要な経験値の量を表示しています。

⑥MAG…………現在所持しているマグネタイトの量です。

⑦𝔐（マッカ）………現在所持している魔貨の額です。

⑧ナカマ…………現在仲魔にしている数(パーティへの召喚+ストック数)と、仲魔にすることができる数の表示です。左側の分子は現在の仲魔の総数。右側の分母は仲魔にすることが可能な最大数です。

⑨ステイタス………キャラクターの体の状態です。
バッドステイタスには以下のような種類があります。

DEAD	死んでいます。
STONE	石化していて、まったく動けません。
PALYZE	麻痺していて、動けないうえに歩くとダメージを受けます。
FREEZE	凍りついていて動けません。
SLEEP	眠っています。
BIND	金縛り状態です。
PANIC	混乱していて、何をするかわかりません。
HAPPY	幸せに包まれ、指示通りに動かないこともあります。
CLOSE	魔法が封じられ、使うことができません。
POISON	毒に冒されていて、歩くごとにダメージを受けます。

戦闘画面の説明

移動中（2D、3D共）に敵に遭遇すると戦闘画面に切り替わり、コマンドも戦闘用のものに変わります。



●**敵の状態**……画面上部に表示されているマークを見ることによって敵の状態を把握することができます。

	体力充分の状態です。		SLEEPの状態です。
	HPが1/4以下の状態です。		PANIC、HAPPYの状態です。
	PALYZE、FREEZE、STONE、BINDの状態です。		CLOSEの状態です。
	POISONの状態です。		

戦闘用コマンドについて

FIGHT

敵と戦うコマンドです。キャラクターによって、さらに細かくコマンドが分かれます。

①SWORD ……剣による攻撃コマンドです。『女神転生Ⅰ』では、ガンによる攻撃はできません。

②GUN …………ガンによる攻撃コマンドです。『女神転生Ⅱ』のみで使えるコマンドです。

③COMP ………主人公だけが使えるコマンドです。しかし、主人公が死んでいたり、麻痺しているときには使えません。

◎いちがえをする
パーティの並んでいる順番を変えます。

◎なかまをよびだす
仲魔を召喚し、戦闘に参加させます。

◎デビルアナライズ
敵のデータを分析します。

④MAGIC………魔法を使います。その際、だれに対して魔法を使うかも決定します。主人公は、このコマンドを使えません。

⑤ITEM …………持っているアイテムを使います。その際、だれに対して使うのかも決定します。

⑥DEFEND……守りに徹し、敵の攻撃を受けにくくします。

⑦ATTACK……仲魔の通常攻撃です。

⑧RETURN……仲魔のコマンドで、パーティから離れ、コンピュータ内のストックに戻ります。

ESCAPE

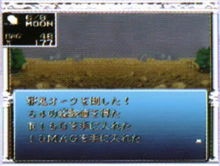
戦いを避け、逃げる時に使います。しかし、必ず成功するとは限りません。失敗した場合は、敵から先制攻撃を受けることになります。

TALK 敵を仲魔にするときに使用します。また、話し合って戦いを避けることもできます。

AUTO 総攻撃を開始します。どちらかが全滅するまで続きます(ただし、味方側パーティは人間キャラクターが全滅すると負けです。仲魔が残っていても負けになります)が、Bボタンを押し続ければ中断でき、コマンドの再入力が可能になります。



戦闘に勝利すると経験値、魔貨、マグネタイトが手に入ります。多くの戦闘を繰り返し、多くの経験値を得てレベルアップを行なってください。その他にも、運が良ければ、倒した敵がアイテムを落とすこともあります。



しかし、仲魔以外の主人公達が全滅(DEAD、STONEのいずれか)するとゲームオーバーになります。この場合、たとえ仲魔が残っていてもゲームオーバーになります。



ゲームオーバーになると、カロンが登場し、ゲームを続けるかどうか聞いてきます。ここで「YES」を選ぶとћ(マッカ)が半分になった状態で最後にセーブした所から再スタートになります。



戦闘に勝利し、経験値を得てレベルアップすると、能力値を1ポイント自由に振り分けることができます。しかも、仲魔にできる悪魔の種類も増え、より強いパーティを編成することができるようになります。

悪魔との交渉について

出現する悪魔たちの中には、味方になってくれる友好的な種族もいます。そのような悪魔に出会ったら、できるだけ交渉してみましょう。仲魔になってくれるかもしれません。

①悪魔に出会ったら、その悪魔が仲魔になる種族かどうかを見極めた後、戦闘用コマンドの[TALK]を選びます。



②悪魔との交渉に入りますので、うまく話がまとまるようにコマンドを選んでいってください。一度で交渉が成立するとは限りませんので、選択を変えてみたりして、何度も繰り返すことがコツです。



※たとえ仲魔になる種族であっても、主人公よりもレベルが高い悪魔は仲魔にはなってくれません。戦闘を繰り返し、レベルを上げることが先決です。

※仲魔にできる悪魔の数は、『女神転生Ⅰ』『女神転生Ⅱ』共に、最高7体までですが、『女神転生Ⅱ』ではあるイベントの後、最高10体まで増やすことができるようになります。

悪魔合体について

仲魔にした悪魔たちは、合体させることによってより強い仲魔へと変身させることができます。これが悪魔合体です。仲魔を合体させることができるのは、「邪教の館」だけです。

合体の方法

①まず、「邪教の館」へ2体以上の仲魔を連れて行きます。そして、"2身合体"もしくは"3身合体"を選びます。(なお、「女神転生 I 」は2身合体のみです)



②次に、表示されている合体表を参考にして、合体させる仲魔を選び、カーソルを合わせてAボタンで決定します。なお、その際、死んでいる仲魔は合体させることができないので注意してください。また、合体表に入らない仲魔もいます。



③合体後の仲魔の姿が表示されますので、その仲魔で良い場合は「はい」を、やめたい場合は「いいえ」を選ぶか、Bボタンでキャンセルしてください。しかし、主人公を上回るレベルの仲魔や、すでに仲魔にしている悪魔と同じ悪魔は作ることができません。



④合体が終了すると、その仲魔はコンピュータ内にストックされます。パーティに加えたい時には〝COMP〟コマンドの〝ナカマをよぶ〟で召喚してください。



※3身合体が可能なのは、GOODの属性を持った仲魔に限られます。

合体表の見方

《2身合体の場合》

白○	通常の合体です。
白※	精霊ができます。
白1	元の仲魔と同種族で、1ランクレベルの高い仲魔ができます。 （ただし、これは精霊を加えた特殊な合体です）
白×	元の仲魔と同種族で、1ランクレベルの低い仲魔ができます。

マークが黄色で表示される場合：意味は同じですが、同じ悪魔が仲魔にいるので合体できません。
マークが灰色で表示される場合：意味は同じですが、主人公よりレベルが高いので合体できません。

《3身合体の場合》

白！	3体とも精霊を使った合体で、天使か鬼神ができます。

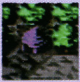
その他は、2身合体の場合と同じ見方です。

各種施設について

●邪教の館

仲魔にした悪魔同士を合体させ、より強い悪魔を造り出す場所です。Iでは「2身合体」のみ、IIでは「2身合体」と「3身合体」が行なえます。





●回復の泉





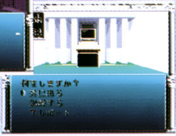
お金を払えば、パーティメンバーのHP・MPの回復、麻痺や石化などステイタス異常の治療、復活をしてくれ、呪いも解いてくれます。

●長老(I)/ターミナル(II)

行動の記録(セーブ)を行ないます。IIでは、行ったことのあるターミナル間でワープすることができます。



← 長老



ターミナル →

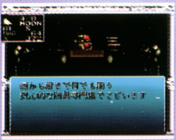
●BAR



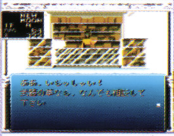
お酒を飲む(回復の効果があります)場所ですが、情報収集もできます。

●辺境の店(武器屋/防具屋)(I)

それぞれ、武器と防具を扱っています。武器は剣のみです。



●武器屋/防具屋(II)



← 武器屋



防具屋 →

武器屋では、ガンのみを扱っています(剣は、戦闘かイベントで手に入れます)。
防具屋は、男性用と女性用の2軒に分かれています。
新月の時は3軒ともお休みです。



●道具屋

各種アイテムを扱っています。
回復や攻撃用など、使い道は様々です。

●ラグの店



アメジストなどの宝石を、珍品と交換してくれます。
一品しかない掘り出し物が出ていることもあります。

●カジノ

I ではSLOTとBIG & SMALLが遊べ、II ではさらにCODE BREAKER、闘技場があります。



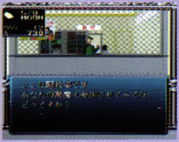
SLOT



CODE BREAKER



BIG & SMALL



闘技場

武器・防具

武器について

●剣

悪霊・幽鬼など、実体の薄い敵に有効です。ただし、剣攻撃を跳ね返す敵もいるので注意。

I	ジャックナイフ	男/女	ステンレス製の小型ナイフ。
	ヌンチャク	男	カンフーで有名な武器。2回攻撃できることも。
	短剣	男	ドイツ製の小型ナイフ。
	さそりムチ	女	先端に刃がついたムチ。2回攻撃できることも。
II	ジャックナイフ	女	ステンレス製の小型ナイフ。
	青銅の剣	男	ブロンズ製の剣。
	三節棍	男	3本でできたヌンチャク。
	シミター	男/女	三日月型の剣。攻撃力がある。

●ガン(IIのみ)

武器屋で買うことができます。敵の種類によっては、ダメージを与えられないこともあります。

ワルサーPPK	男/女	シェルターの武器庫でもらえる。
ガバメント	男/女	アメリカ製のピストル。ワルサーの倍の威力。
ウージー	男/女	複数の敵に攻撃できるマシンガン。
デザートイーグル	男	ガバメントよりも強力な大型ピストル。

防具について

●ヘルメット

主に魔法による攻撃から身を守ります。知力が上がることもあります。

I	ヘルメット	女	あまり防御力が高くない。
	ケブラーヘルメット	男/女	ケブラー繊維を使った軽くて丈夫なヘルメット。
II	ジャンクヘルメット	男	ぼろぼろになったヘルメット。
	スターリング	女	頭にはめるリング。知力を高める。
	アイアンヘッド	女	スターリングよりも固いが、知力は上がらない。
	フィリッツヘルム	男	軍用。防御力はアイアンヘッドと変わらない。

●スーツ

敵の攻撃から体を守ります。一番重要な防具です。

I	コンバットスーツ	男/女	布製なので、あまり防御力は高くない。
	鎖かたびら	男	細い鎖を編んで作った鎧。
II	バトルスーツ	男	標準的な戦闘服。
	ハイレグアーマー	女	ハイレグで魅力もアップ。
	ボディコンメイル	女	ハイレグほどの魅力はないが、防御力はある。
	ケブラーベスト	男	ケブラー製の防弾チョッキ。

●盾(Iのみ)

男性主人公だけが扱える防具です。

樫の盾	男	樫の木で作った盾。
鋼鉄の盾	男	鋼鉄製の盾。

●グローブ(IIのみ)

防御力は高くありませんが、攻撃力が上がることがあります。

リベットナックル	女	鉄のビョウが甲についた革の手袋。
カイザーナックル	男	強力メリケンサック。破壊力はリベット以上。
メタルグローブ	男	メタルで強化した革手袋。防御力が高い。
クールミトン	女	アギ系の魔法に強いが、攻撃力はない。

●ブーツ(IIのみ)

機敏さが上がることがあります。

ラバーソウル	男	ゴム底のスニーカー。
ウエスタンブーツ	女	革製のブーツで、ラバーソウルよりも魅力的。
ロンドンブーツ	男	頑丈なわりに動きやすいブーツ。
フラワーブーツ	女	デザインは良いが、ウエスタンと同程度。

●フェイスガード(IIのみ)

お店では扱っていません。主に魔法による攻撃から身を守ります。

ファルコンアイズ	男/女	いわゆるゴーグル。
ベビーフェイス	男/女	善い人に見えるマスク。魅力もアップする。

●マント(IIのみ)

お店では扱っていません。主に魔法による攻撃から身を守ります。
カジノのCODE BREAKERで手に入れられます。

カーパマント	男/女	効果は控え目。
アゲハマント	男/女	きれいなマント。ザン系の魔法に強い。

アイテムと貴重品

①宝玉

HPを全回復します。悪魔との会話中、ねだられることもあるでしょう。

②薬

ポイズノン	毒を取り除きます。
パララノン	麻痺を治します。
ペトラノン	石化を治します。材料をあるところに持って行くと、作ってもらえます。
マッスルドリンコ	HPを少し回復します。
魔力の素	MPを少し回復します。
ソーマ	HPを全回復し、POISONなども治します。
みあれの鈴	サマリカームと同じで、蘇生ができます。

③秘石（IIのみ）

アギラマストーン	敵にアギラマの効果を与えます。
マハラギマストーン	敵にマハラギマの効果を与えます。
ジオマストーン	敵にジオマの効果を与えます。
マハジオマストーン	敵にマハジオマの効果を与えます。
ブフラマストーン	敵にブフラマの効果を与えます。

④お香

体力の香	体力のパラメーターを1ポイント増やし、HPを全回復します。
知力の香	知力のパラメーターを1ポイント増やし、HPを全回復します。
強さの香	強さのパラメーターを1ポイント増やし、HPを全回復します。
速さの香	機敏さのパラメーターを1ポイント増やし、HPを全回復します。
運の香	運のパラメーターを1ポイント増やし、HPを全回復します。

⑤宝石

アメジスト、アクアマリン、エメラルドの3種類があり、ラグの店に持って行くと、珍品と交換してくれます。（Ｉはアメジストのみ）

⑥兵器（IIのみ）

主にジャンク屋で買うことができます。

手投げ弾	敵にザンの効果を与えます。
危ない薬	敵にハピルマの効果を与えます。
うしみつ人形	敵にムドの効果を与えます。
ミサイルランチャー	敵にザンマの効果を与えます。
ハンマンチャーム	敵にハンマハンの効果を与えます。
ポイズンダート	敵にダメージを与え、POISONにします。

貴重品について

捨てたり売ったりすることのできない、特殊なアイテムです。その一部を紹介しましょう。

I

静玉

ダイダロスの塔のエレベーターを使うことができます。しかし、この他にもっと重要な使い道も。

ガルの盾

ビエンの副門の兵士のもの。持って行くと、街に入れてくれます。

タバサの像

メデューサも恐れるという神秘の生物をかたどった像。

牡牛のKEY

鍵のかかったエリアに入れるようになります。

周遊券

これがあれば、天空の街ビエンを自由に飛ばせて他のエリアに移動することができ、また移動できる場所からよぶこともできます。ビエンの正門を通るのにも必要です。

リックの腕輪

ある場所にいるリックというモンスターを助けるともらえます。

II

割り符

荒廃した東京では、橋が途中で落ちているような、歩いて渡れない場所が少なくありません。そのような場所で渡しの任務にあたっているのが、魔界の巨獣モーラです。この割り符を見せてあげれば、モーラが向こう岸へ渡してくれることでしょう。

ピラー

星々を型どった美しい円柱形の彫刻です。すべての種類を集めた時、想像もつかないほどの力が宿るといわれています。

魔法紹介

「II」とあるものは、IIにしか登場しない魔法です。

[攻撃系魔法]

<table>
<tr><td>ザン</td><td>2</td><td></td><td rowspan="4">衝撃魔法…衝撃波を呼びだします。

種族を問わず効果があり、威力もなかなかです。</td></tr>
<tr><td>ザンマ</td><td>4</td><td></td></tr>
<tr><td>ザンマオン</td><td>6</td><td></td></tr>
<tr><td>ザンダイン</td><td>10</td><td></td></tr>
<tr><td>アギ</td><td>2</td><td></td><td rowspan="3">火炎魔法…炎を呼びだします。

悪霊やスライムには特に有効です。</td></tr>
<tr><td>アギラマ</td><td>4</td><td>II</td></tr>
<tr><td>アギラオン</td><td>6</td><td>II</td></tr>
<tr><td>マハラギ</td><td>2</td><td>II</td><td rowspan="4">火炎魔法…炎を呼びだします。
敵全員に攻撃します。</td></tr>
<tr><td>マハラギマ</td><td>4</td><td></td></tr>
<tr><td>マハラギオン</td><td>6</td><td></td></tr>
<tr><td>マハラギダイン</td><td>10</td><td></td></tr>
<tr><td>ブフ</td><td>3</td><td></td><td rowspan="4">凍結魔法…吹雪を呼びだします。
IIでは、敵を凍らせてダメージを与えるとともに、そのターン中は動けなくなります。

獣や炎を吐く敵などに特に有効です。</td></tr>
<tr><td>ブフラマ</td><td>6</td><td></td></tr>
<tr><td>ブフラオン</td><td>9</td><td>II</td></tr>
<tr><td>ブフダイン</td><td>15</td><td></td></tr>
</table>

ジオ	3		電撃魔法…雷を呼びだします。 マシンや狂人、また、翼のはえた敵に有効です。
ジオマ	6	II	
ジオラオン	9	II	
マハジオ	3	II	電撃魔法…雷を呼びだします。 敵全員に攻撃します。
マハジオマ	6	II	
マハジオラオン	9		
マハジオダイン	15	II	
ハンマ	3		聖なる光を放ちます。 悪霊や幽鬼といったアンデッドモンスターに特に有効です。
ハマオン	6	II	
ハンマハン	9		
ハマダイン	15		
ムド	3	II	相手を呪い殺す一撃必殺の魔法です。 心を持たないアンデッドモンスターや、強い精神力の邪神などには効きません。
ムドオン	6	II	
ムドダイン	9	II	
テンタラフー	6		相手を混乱させると同時にダメージも与えます。

[攻撃補助系魔法]

ドルミン	2	II	敵を昏睡(SLEEP)状態にします。ドルミナールは敵全員にかけられます。
ドルミナール	5		
シバブー	2		敵を金縛り(BIND)にする魔法です。マシバブーラは複数の敵に効果があります。
マシバブーラ	5	II	
ハピルマ	3	II	敵を至福(HAPPY)状態に陥れます。
プリンパ	3		敵を混乱(PANIC)状態に陥れます。
マリンカリン	6		幻覚で敵の行動を封じます(HAPPY・PANIC)。
マカジャマ	3		敵の魔法を封じます(CLOSE)。
マカランダ	2		敵のMPを吸い取ります。
タルンダ	2	II	敵の攻撃力を下げます。
ラクンダ	2	II	敵の防御力を下げます。

[防御系魔法]

タルカジャ	4		味方の攻撃力を上げます。
ラクカジャ	4	II	味方の防御力を上げます。
テトラジャ	6		エナジードレインを防御します。

[回復系魔法]

ディ	2		味方1人のHPを回復します。
ディアマ	4	II	
ディアハン	6	II	
ディアラハン	10		

メディ	4	II	味方全員のHPを回復します。
メディアマ	6		
メディアハン	10	II	
パトラ	2		味方の瀕死・毒・麻痺・石化以外の状態を回復します。パトラは1人、ペンパトラは全員に効果があります。
ペンパトラ	4	II	
ポズムディ	4		毒(POISON)を治します。
パララディ	6		麻痺(PALYZE)を治します。
ペトラディ	10		石化(STONE)を治します。
リカーム	8		DEADを治す魔法ですが、リカームは失敗することもあります。
サマリカーム	16	II	

[特殊系魔法(とくしゅけいまほう)]

マッパラー	2		マップを見る魔法です(3Dダンジョンのみ)。
トラスタルト	6		トラスタルトは最後の、トランパは好きな長老もしくはターミナルへ瞬間移動。
トランパ	6	II	
トラエスト	6	II	今いるダンジョンの入口(侵入地点)へワープ。
サバトマ	10		魔貨を使わず、仲魔を呼びだします。

悪魔の属性と種族について

数多く出現する悪魔たちには、大きく分けて次のような属性があります。

- GOOD
- NEUTRAL
- EVIL

【GOOD】

合体でしかできない味方の悪魔たちです。3身合体が可能です。

天使	文字通り天使。つまり、神の使者です。全員がサマリカームを持つなど、魔法には優れていますが攻撃力は低く、戦闘には不向きでしょう。
魔神	世界の神話・伝説でもトップクラスの神や悪魔たちです。マグネタイトの大食らいですが、攻撃・防御は言うことなしです。
鬼神	主に戦いの神々が中心です。単に攻撃するだけであれば、魔神にもひけを取りません。しかし、機敏さが今一つです。
幻魔	あまり統一性のない集団ですが、わりと多彩な魔法を使いこなせます。攻撃力のあるものなら、魔法と合わせて貴重な戦力となるでしょう。
神獣	姿こそ獣ですが、神話では神、もしくはそれに次ぐ存在として語り継がれています。オールマイティな力は持っていますが、強力な得意技を持っていないのが惜しまれます。
聖獣	聖なる獣の言葉通り、平和と繁栄の象徴的存在です。獣族の常として、知力の低いのが辛いところでしょう。
精霊	火や水、大気といった自然の元素に魂が宿ったもの。連れて歩くには力不足ですが、合体のネタとしては重要な存在です。

【NEUTRAL】

話しかけると仲魔にできるものたちです。

魔獣	神獣などと違い、凶暴そうな顔ぶれとなりますが、ストーリー上重要な役割りのものもいます。知力は一層低くなり、魔法を使えるものは三割程度という有り様です。
地霊	大地の精霊とでもいうような種族です。それほど高いレベルのものはいませんが、同レベルの中では比較的HPが大きく、防御の魔法にたけています。前半の守備隊長としていかがでしょうか。
妖精	精霊や地霊と同じく、自然物の化身。種族全体のレベルも低くて、やはり可愛い妖精に戦いは向いていないのでしょう。魔法の上手なものを探してみると良いかもしれません。
妖鬼	古今東西に見られるオニの類です。オニの仲間ということぐらいで、ほかに共通点は全くなし。でも、個々の顔ぶれをながめてみると、力自慢から魔法屋などなかなか侮れないものも多いみたいです。
妖魔	妖怪・亡霊といった不気味なやつら。攻撃力は低いが魔法はうまかったり、HPは高いけれど防御は弱かったりと、なかなかクセがあり使い方さえ失敗しなければおもしろい連中です。

【EVIL】

問答無用の敵悪魔たち。話し合いは無駄というものです。

魔王	大魔王サタンを頂点とする悪魔軍団の幹部たち。実力は推して知るべし。
邪神	聖なる魔神に対し、災いの元凶たる悪の神々です。
怪獣	敵味方を問わず、獣族は知力が低く、火に弱いということを覚えておきましょう。

鬼女	女族の魔物。HPは低めだが、魔法や特殊攻撃に注意。
夜魔	夜行性の種族で、素早く魔法を使ってくるのが特徴です。
幽鬼	実体のない亡霊たち、いわゆるアンデッドモンスターには剣で対抗しましょう。
妖獣	伝説上の怪物で、やはり魔法は使わず力まかせの攻撃をかけてきます。
邪鬼	妖精、巨人、獣戦士といった雑多な集団。HPが高く、攻撃・防御にもすぐれたものがそろっています。
機械	もちろん魔法は使いませんが攻撃は強力です。
悪霊	低級なアンデッドモンスターですが、魔法を使うものに用心してください。
狂人	悪魔に魂を売った人々。特殊攻撃が意外にこわい。
外道	邪悪な霊が、自然物などに宿ったもの。剣での攻撃が効果的です。

『旧約・女神転生』の世界で生き抜くために

あまりにも危険で過酷な『旧約・女神転生』の世界で生き抜いていくためには、それなりの覚悟と心構えが必要になってきます。

①情報の入手を怠らない

この世界には、どのような謎があるのかわかりません。時には、これから自分のなすべきことを見失うことがあるかもしれません。そんな時のために、さまざまな情報を入手しておきましょう。街の中やダンジョンの中にいる人々からいろいろな情報を聞いて、メモなどをとっておくと良いかもしれません。

②小まめなセーブを心がける

この世界においては、「絶対」ということはありえません。すなわち、今日生き残ることができたからといって、明日もまた生き残れるとは限りません。悪魔との戦闘で命を落としてしまう前に、必ずこまめなセーブを心がけておきましょう。

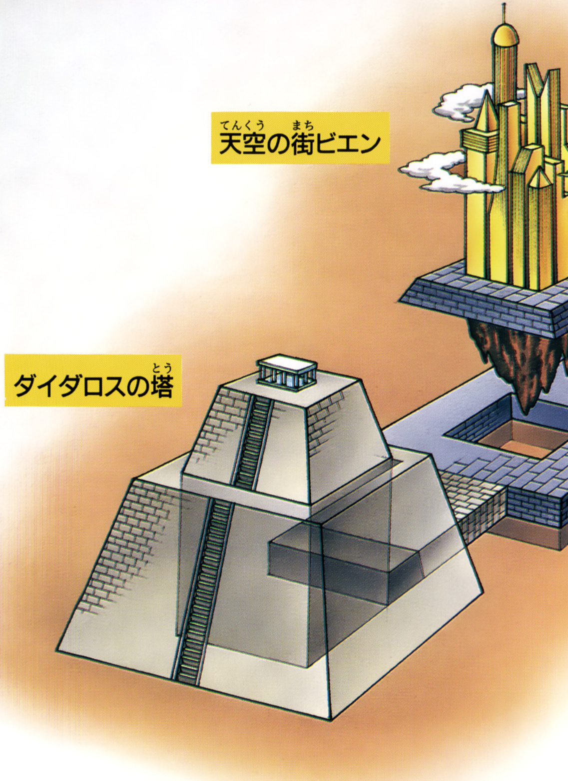
③HPとステイタスに気を配る

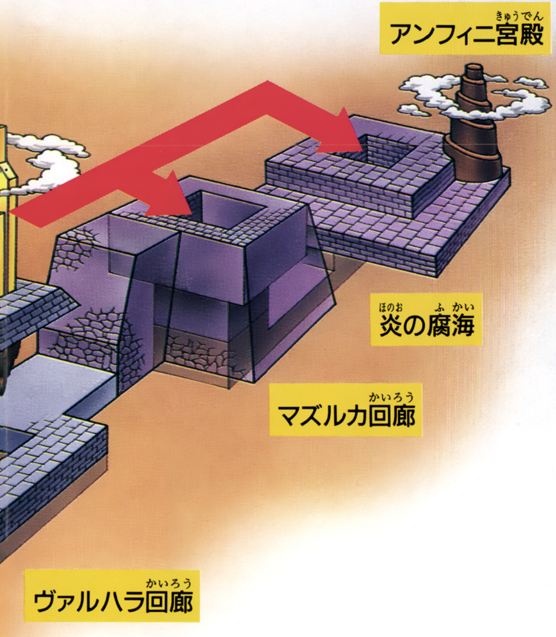
悪魔と遭遇する可能性がある区域にいる場合は、常にパーティメンバーのHPとステイタスをチェックしておきましょう。HPが少なくなってきたら、回復系魔法やアイテムで回復させておくことがサバイバルを生き抜く鉄則です。

④月齢を見落とさない

月齢は悪魔との交渉やお店にも影響を与えます。特に月が丸くなるにつれて、悪魔の気が荒くなってきます。満月のときにウッカリ話してしまったら、悪魔は有無を言わず襲いかかってくるでしょう。

女神転生Ⅱ大魔宮全景




アンフィニ宮殿
炎の腐海
マズルカ回廊
ヴァルハラ回廊

女神転生II爆心地周辺図




東京・西暦2036年現在
足立
後楽園
西新井大師
上野
銀座
有明
夢の島
バエル城

'95年 春

待望の世紀末アニメが発売される!!

■オリジナル・アニメーション・ビデオ

真・女神転生〜東京黙示録〜(前・後編)

全2巻(CA/LD ¥5,800(税込))

カラー/ステレオ/30分

'95年4月(前編)　発売予定

'95年6月(後編)　発売予定

■CDリリース

真・女神転生　ドラマCD

'95年2月22日　発売

真・女神転生　サウンドトラック

'95年4月1日　発売

発売・販売：㈱ソニー・ミュージックエンタテインメント

※上記商品のお問い合わせは発売元の㈱ソニー・ミュージックエンタテインメントへお願いいたします。

インフォメーション

数多くの特典や最新のアトラス情報が満載された会報など、嬉しいサービスがいっぱいの真・女神転生ファンクラブ「DDS-NET」を開設しています。
入会をご希望の方は、下記の要領で応募してください。

入会特典

1.金子一馬氏のイラストによる「オリジナルタロットカード」をプレゼント
2.プラスチック製「メンバーズカード」をプレゼント
3.アトラス情報満載の会報誌「DDS-NET」を送付。

入会方法

①官製はがきに郵便番号、住所、氏名、生年月日、電話番号を明記し右下の応募券を貼って下のあて先までお送りください。

〒162 東京都新宿区袋町1番地 栗原ビル301
(株)イーストンプランニング内
DDS-NET事務局　入会申込係

②上記①と同時に入会金2,300円を郵便振替にてご送金ください。
※その際、郵便局の郵便振替用紙をご利用ください。

郵便振替口座番号：00130-7-720739
加　入　者　名：DDS-NET会費係
通信欄に「入会希望」とご記入ください。

会員としての有効期間は3年間です。その後の更新については随時会報上でお知らせします。また入会特典が送られてくるまで1か月程かかる場合がありますのでご了承ください。(①、②が確認され次第、入会登録をさせていただきます。)

DDS-NET
応募券
Q･MT(Ⅰ･Ⅱ)

ユーザーのみなさまへ

商品の開発・生産・検査には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作などを起こすような場合がございましたらお手数ではございますが、弊社テレフォンサービスまでご連絡いただけますようお願いいたします。
なお、ウラ技やゲーム内容についてのご質問にはお答えできませんのでご了承ください。
また、電話番号はお間違えのないようにおかけください。

アトラス・テレフォンサービス
03(5261)2356
お問い合わせ受付：月曜日と水曜日の15:00〜18:00
（祝日を除きます）

株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区津久戸町3-12